




# OFF ROAD




MANUAL

XPLOSIV®

# SOPORTE TÉCNICO

*Gracias por haber adquirido* ***Off Road****. Si tienes algún problema con este juego, puedes contactar con nuestro departamento de Soporte Técnico de las siguientes formas:*

*Por teléfono llamando al* ***91 789 35 50***
*Esta línea está operativa de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 horas*
*Por fax, al número* ***91 789 35 60***
*Por correo electrónico, mandándonos un mensaje a:*
***virginplay@virginplay.es***

*También puedes escribirnos una carta a la siguiente dirección:*
***Virgin PLAY, S.A.***
***Att. Soporte Técnico***
***Paseo de la Castellana 9-11***
***28046 - Madrid***

*En todos los casos, procura ofrecernos toda la información referente al producto, el problema que tienes, y el soporte en el que lo estás ejecutando, con una lista completa de su configuración.*

***INFORMACIÓN EN LÍNEA***
*Si tienes acceso a Internet no dejes de visitar nuestra página en la World Wide Web:* ***http://www.virginplay.es***

# INDÍCE

INSTALACIÓN ........................................ 14
INICIO .................................................. 15
MENÚS ................................................. 15
CARRERA ............................................ 17
TIPOS DE CARRERA Y DESAFÍOS ............ 18
EL MODO TRAYECTORIA ........................ 21
EL MODO TORNEO ................................ 22
MULTIJUGADOR .................................... 23
CRÉDITOS ............................................ 24

# INSTALACIÓN DE OFF ROAD

1. Introduce el CD-ROM de OFF ROAD con la etiqueta hacia arriba en tu unidad de CD-ROM o DVD-ROM. El juego debería ejecutarse tras unos segundos. Selecciona “Instalar” para instalar el juego. Si no funciona, pasa al punto 2. Si lo hace, pasa al punto 3.

2. Si no se permite la ejecución automática, haz doble clic en “Mi PC”, en el escritorio de Windows. Haz doble clic en tu unidad de CD-ROM o DVD-ROM para ver el contenido del disco. A continuación, haz doble clic en el archivo llamado autorun.exe.

3. Sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla para completar la instalación.

Nota: consulta el archivo léeme durante la instalación para obtener la información más actualizada.

## CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Tras la instalación pasarás a la pantalla de Configuración del juego, donde podrás configurar tus preferencias de controles, gráficos, sonido e idioma. Selecciona Aceptar para guardar los cambios que hayas realizado y regresar al escritorio. Selecciona Ejecutar juego para guardar los cambios que hayas realizado y ejecutar el juego.

# CONTROLES CON EL TECLADO

## Controles con el teclado del jugador 1

| **Control** | **En el juego** | **En los menús** |
|---|---|---|
| Flecha izquierda / derecha | Dirección | Menú a la izquierda / derecha |
| Flecha abajo | Freno / Marcha atrás | Menú abajo |
| Flecha arriba | Acelerar | Menú arriba |
| Mayúsculas derecha | Retrovisor | - |
| Control derecha | Freno de mano | - |
| Entrar | Cambiar cámara | Aceptar |
| Escape | Pausa / Reanudar | Volver |
| P | Pausa | - |
| : | Zoom sobre el minimapa | - |
| ; | Zoom sobre el mapa | - |
| I | - | Función especial |

## Controles con el teclado del jugador 2

| **Control** | **En el juego** |
|---|---|
| W | Acelerar |
| A / D | Dirección (izquierda / derecha) |
| S | Freno / Marcha atrás |
| Control izquierda | Freno de mano |
| Q | Cambiar vista |
| Mayúsculas izquierda | Retrovisor |
| Tabulador | Zoom sobre el mapa |

# INICIO

¡Te damos la bienvenida a **OFF ROAD**! Compite con 18 de los más duros todoterrenos, 4x4 y deportivos utilitarios de Ford y Land Rover a través de entornos exuberantes, escenarios asombrosos y difíciles terrenos. Encuentra y sigue las rutas alternativas para ponerte por delante. ¡Sal del asfalto y métete en el barro!

## MENÚ PRINCIPAL

**CARRERA RÁPIDA:** compite en una única carrera individual. ¡Es el modo más rápido de empezar a correr! Algunos circuitos no están disponibles en este modo.

**TRAYECTORIA:** acepta el desafío del modo Trayectoria para conseguir los mejores vehículos y desbloquear nuevos circuitos y desafíos Arcade.

**TORNEO:** una serie de carreras seguidas que te ofrecen un desafío más corto que el modo Trayectoria.

**ARCADE:** compite en carreras y desafíos con los vehículos y circuitos que hayas desbloqueado.

**MULTIJUGADOR:** compite en carreras para dos jugadores.

**OPCIONES:** elige las opciones para **OFF ROAD**.

## MENÚ TRAYECTORIA

Participa en una serie de competiciones y desafíos para avanzar por los distintos escenarios, ganar créditos y desbloquear nuevos vehículos y circuitos. Comienza en las desérticas tierras bajas y asciende a entornos cada vez más difíciles, muévete a través de bosques húmedos y accidentados y sube a montañas cubiertas de nieve para lograr la experiencia de competición todoterreno más exigente. Los desafíos superados en el modo Trayectoria quedan desbloqueados para el modo Arcade.

**MAPA DE TRAYECTORIA:** muestra tu posición en el modo Trayectoria, desde donde puedes seleccionar el desafío o la carrera en la que quieras participar a continuación.

**GARAJE:** arregla los vehículos que hayan sufrido daños en la carrera.

**EXPOSITOR:** compra los vehículos que hayas desbloqueado.

## MENÚ TORNEO

El modo Torneo es una pequeña partida de trayectoria para los jugadores que quieran una experiencia de competición "pura".

**MAPA DE TORNEO:** muestra tu posición en el modo Trayectoria, desde donde puedes seleccionar la carrera en la que quieras participar a continuación.

**GARAJE:** arregla los vehículos que hayan sufrido daños en la carrera. El garaje del Torneo está aparte del garaje del modo Trayectoria.

**EXPOSITOR:** juega partidas en el modo Trayectoria para comprar los vehículos que has desbloqueado. Tu cuenta corriente de Torneo está separada de la de Trayectoria.

Nota: se pueden desbloquear vehículos adicionales jugando en el modo Trayectoria.

## MENÚ ARCADE

Compite en carreras y desafíos rápidos con los vehículos y circuitos que hayas desbloqueado. Para aumentar la dificultad, elige desafíos más duros.

# MENÚ MULTIJUGADOR

Compite en carreras estándar para 2 jugadores y en desafíos de Expedición y Control de daños para 2 jugadores.

Si seleccionas Multijugador, pasarás a la pantalla de configuración de carrera.

# OPCIONES

Ajusta la configuración de la partida y comprueba tus progresos y otros datos.

### PERFIL

GUARDAR: guarda tu perfil actual.

CARGAR: carga un perfil guardado anteriormente.

RESUMEN DEL JUEGO: consulta tus progresos en el juego.

### OPCIONES DE JUEGO

CÁMARA: selecciona la distancia de la cámara entre Lejos, Persecución o Guardabarros.

UNIDADES DE VELOCIDAD: selecciona la unidad de medida de la velocidad entre kilómetros por hora o millas por hora.

AUTOGUARDAR: recomendamos que actives AUTOGUARDAR para que se guarden automáticamente tu progreso y tus récords.

### SONIDO

VOLUMEN DE EFECTOS: ajusta el volumen de los efectos especiales.

VOLUMEN DE MÚSICA: ajusta el volumen de la música.

### CONTROLES

Selecciona los sistemas de control del jugador 1 y del jugador 2.

Nota: los controles se configuran mediante el programa de Configuración del juego, que se puede iniciar desde el menú Inicio de Windows (Inicio > Programas > Empire Interactive > Off Road).

# CRÉDITOS

Elige esta opción para ver los créditos del juego.

# CARRERA

## VISUALIZADOR DE CARRERA




## INDICADOR DE POSICIÓN

El indicador de posición muestra la posición actual de tu vehículo y el número total de vehículos de la carrera.

## MAPA DE PISTA

El mapa de pista muestra el trazado del circuito con puntos de colores que indican la posición de todos los vehículos de la carrera. El triángulo rojo corresponde a tu vehículo y los puntos amarillos, a los de tus rivales.

Las rutas alternativas y los atajos se muestran como secciones más oscuras del circuito.

La línea de salida/meta aparece marcada con una señal de cuadros que cruza la pista.

Los puntos de control se muestran en el mapa de pista durante los desafíos de punto de control.

Cuando en una carrera o en un desafío haya kits de reparación, estos se mostrarán en el mapa de pista.

**CONSEJO:** usa los dos puntos (:) para acercar y alejar el zoom del mapa de pista. Al acercar el zoom obtendrás un primer plano de la pista que hay justo delante de ti; al alejarlo tendrás una vista general menos detallada de todo el circuito.

**CONSEJO:** rutas alternativas

En las pistas de **OFF ROAD** hay una serie de caminos diferentes que puedes tomar como rutas alternativas al circuito principal. Estas se separan de la pista principal y vuelven a ella, y quizá te den la oportunidad de ganar puestos y tiempo en una carrera o en un desafío.

Ten en cuenta que a menudo podrás encontrar “elementos para recoger” en las rutas alternativas.

## INDICADOR DE VUELTA

Este indicador muestra la vuelta actual y el número total de vueltas de la carrera.

## CRONÓMETROS

Los cronómetros te indican tu tiempo en la vuelta actual y tu mejor tiempo de vuelta.

## VELOCÍMETRO

Muestra la velocidad a la que circula tu vehículo.

**CONSEJO:** cuando compitas, utiliza las diferentes vistas de cámara para ayudarte a elegir las mejores tácticas.

Usa la cámara de "persecución alejada" para aumentar tu campo de visión. Es muy útil si estás conduciendo uno de los vehículos más grandes o si tratas de encontrar objetos ocultos.

Utiliza la cámara de vista atrás para ver el circuito y los vehículos que te siguen.

## INDICADOR DE DAÑO

El indicador de daño es el arco que hay dentro del velocímetro y tiene una escala que va de 0% (ningún daño) a 100%. El indicador de daño solo está "activo" cuando juegas en modo Trayectoria o Torneo, o durante los desafíos de Control de daños. En otros modos aparecerá siempre a cero.

## ELEMENTOS PARA RECOGER

Varios desafíos y carreras de **OFF ROAD** incluyen "elementos para recoger" colocados alrededor de la pista. Para aprovecharlos, simplemente pasa por encima de ellos cuando compitas.

Los elementos para recoger incluyen:

| | |
|---|---|
| | "Kits de reparación" (arreglan el vehículo mientras compites) |
| | Dinero |
| | Modificadores de bonificación de tiempo |
| | Modificadores de penalización de tiempo |
| | Artefactos |

# TIPOS DE CARRERA Y DESAFÍOS

En **OFF ROAD** hay 12 tipos de carreras y desafíos:



## CARRERA

El vehículo del jugador contra 5 rivales en una carrera de 3 vueltas. Se conceden puntos según la posición al terminar la tercera vuelta.

El sistema de puntos es el siguiente:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Posición** | 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º |
| **Puntos** | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 | 1 |



## ELIMINACIÓN

Carrera de 3 vueltas en la que los dos últimos vehículos de cada vuelta son eliminados de la competición y abandonan el circuito. La carrera termina si el jugador es eliminado al final de una vuelta o, si el jugador consigue llegar tan lejos, al final de la tercera vuelta. Los puntos se conceden según la posición final.

El sistema de puntos es el siguiente:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Posición** | 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º |
| **Puntos** | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 | 1 |



## EXPEDICIÓN

Es un desafío individual de 3 vueltas en el que debes recoger un número determinado de artefactos para ganar.



## CONTRARRELOJ

Es una competición contra el tiempo. Tendrás 9 vueltas para batir el tiempo de vuelta indicado.




## CONTIENDA

Es un desafío de 3 vueltas contra un número creciente de rivales a los que se les da ventaja. Al final de cada vuelta, el jugador debe estar en primera posición para que el desafío siga. Para vencer, el jugador debe estar en el primer puesto al final de la última vuelta.



## ADELANTAMIENTO

Para ganar en este desafío tienes que adelantar al mayor número posible de vehículos dentro del límite de tiempo. Conseguirás bonificaciones de tiempo por cada vehículo al que adelantes sin chocar.



## PUNTO A PUNTO

Un desafío en el que el jugador debe pasar a través de un número determinado de puntos de control antes de que el tiempo se agote. Cuando se alcanza un punto de control se añaden segundos de bonificación al tiempo restante y aparece un nuevo punto de control en la pista.

**CONSEJO:** mira el minimapa para ver dónde está el siguiente punto de control. Podría estar detrás de ti, en cuyo caso un rápido giro de 180° con el freno de mano puede ser la forma más rápida de llegar.



## PUNTO DE CONTROL

Una carrera contra 5 rivales y contra el tiempo. Para vencer debes alcanzar una serie de puntos de control antes de que el tiempo acabe y terminar la carrera en primera posición.



## SLALOM

Completa un número determinado de vueltas antes de que se agote el tiempo y no te dejes por el camino demasiados portales de eslalon. El número de portales restantes que puedes dejar atrás se muestra en pantalla junto con el tiempo restante. Si se agota el tiempo o pierdes demasiados portales, perderás el desafío.



## ¡SEGUNDOS FUERA!

Debes completar un número concreto de vueltas antes de que se agote el tiempo. Hay dos tipos de “elementos para recoger” a lo largo de la pista: “huevos temporizadores” verdes, que aumentan el tiempo restante si pasas sobre ellos, o rojos, que lo reducen.

**CONSEJO:** el tiempo del que dispones al comienzo no es suficiente para terminar el desafío, así que asegúrate de pasar por todos los “huevos temporizadores” verdes que encuentres.



## FIEBRE DEL ORO

Una carrera de tres vueltas en la que debes vencer y cruzar la línea de meta con al menos una cantidad determinada de dinero.

Por toda la pista hay dinero que puedes encontrar y recoger.

**CONSEJO:** a menudo los elementos para recoger se encuentran en las rutas alternativas o en los atajos en lugar de en la pista principal.



## CONTROL DE DAÑOS

Una carrera de tres vueltas en la que debes ganar y asegurarte de cruzar la línea de meta con menos daños en el vehículo que la cantidad establecida. A lo largo de la pista hay “kits de reparación” que te ayudarán. Pasa por encima de ellos para reducir el nivel de daños de tu vehículo.

**CONSEJO:** para mantener velocidades altas en las curvas cerradas (importante en varios desafíos), puedes hacer que los vehículos derrapen. Cuanto más potente sea el vehículo, mejor derrapará. Para derrapar, solo tienes que utilizar el freno de mano y girar el vehículo en el sentido de la curva o esquina.

# TIPOS DE CARRERA MULTIJUGADOR

## CARRERA MULTIJUGADOR ESTÁNDAR

¡Una carrera de 3 vueltas para dos jugadores y un máximo de 4 vehículos controlados por IA en la que el ganador se lo lleva todo!

## EXPEDICIÓN MULTIJUGADOR

Gana la prueba quien recoja más artefactos antes de que el tiempo se agote. Ten en cuenta que los artefactos recogidos no vuelven a aparecer.

Si dos o más jugadores han recogido el mismo número de artefactos una vez acabado el tiempo, se juega a “muerte súbita” hasta que uno de ellos tiene más artefactos que sus rivales.

## CONTROL DE DAÑOS MULTIJUGADOR

Una carrera de 3 vueltas para dos jugadores y un máximo de cuatro vehículos controlados por IA en la que el ganador es el primero en cruzar la línea de meta dentro de un límite de daños específico.

# EL MODO TRAYECTORIA

## PRUEBAS

El modo trayectoria está formado por una serie de pruebas que se muestran en el mapa de trayectoria como círculos.

La prueba seleccionada estará representada por un círculo mayor.

Para completar una prueba, tendrás que acabar primero en la competición y completar todos los desafíos.

Para completar la trayectoria debes avanzar por el mapa y ganar la gran prueba FINAL.

En el mapa, el color del círculo de las pruebas tiene diferentes significados:

**AZUL:** prueba desbloqueada

**BLANCO:** prueba bloqueada

**VERDE:** prueba ya superada

Para llegar a la prueba final (y ganar) no es necesario superar todas las pruebas aunque, si no lo logras, puede que no desbloquees un vehículo lo bastante potente como para terminar con éxito la última competición.

Además, al superar pruebas consigues dinero para comprar nuevos vehículos del expositor, arreglar los vehículos dañados y desbloquear pistas y vehículos adicionales para otros modos del juego.

Ten en cuenta que a medida que avanzas en el modo Trayectoria te encontrarás con rivales más habilidosos (con vehículos más potentes), te enfrentarás a desafíos más duros y competirás en superficies más traicioneras.

## COMPETICIONES

Las carreteras que conectan las pruebas te indican cómo puedes avanzar por el mapa de trayectoria. No hay un orden establecido en el que avanzar por el mapa. Sin embargo, las pruebas son cada vez más difíciles en la parte derecha del mapa.

Las competiciones están formadas por una serie de carreras que te permiten ganar créditos y desbloquear nuevas pruebas. Puedes repetir las competiciones para ganar más créditos. No se puede participar en más de una competición al mismo tiempo.

Si comienzas una nueva competición cuando ya estés corriendo en otra, perderás todos los progresos de la primera.

**CONSEJO:** según avances por el mapa, debes comprar vehículos más rápidos para estar a la altura ya que las pruebas se hacen más difíciles.

**CONSEJO:** hacer derrapar los vehículos más pesados puede ser la clave para conseguir mejores tiempos de vuelta.

## DESAFÍOS

Supera los desafíos para desbloquear vehículos y circuitos.

## EXPOSITOR

En el expositor podrás comprar cualquier vehículo que hayas desbloqueado. Puedes comprar el mismo vehículo más de una vez.

**Advertencia:** tu garaje solo puede alojar un máximo de 36 vehículos, así que no compres demasiados del mismo tipo o te quedarás sin sitio antes de desbloquear los más potentes hacia el final del juego.

## GARAJE

Todo vehículo que compres se guardará en el garaje, desde donde podrás acceder a él para competir en partidas de Trayectoria o Torneo. Siempre que tengas dinero disponible podrás arreglar tus vehículos dañados en la pantalla de garaje.

Repararlos cuando hayan sufrido daños hará que recuperen rendimiento. Si te quedas sin dinero recuerda que puedes arreglar tus vehículos encontrando kits de reparación cuando compitas.

## DAÑO

La pérdida de rendimiento en los vehículos debido a los daños solo ocurre en las partidas de Trayectoria y Torneo.

Los vehículos pueden sufrir daños mientras compiten en cualquier carrera o desafío del modo Trayectoria o Torneo.

Los vehículos dañados verán reducidas la aceleración y la velocidad máxima, lo que puede afectar negativamente a la maniobrabilidad. El indicador de daño es el arco que hay dentro del velocímetro y tiene una escala que va de 0% (ningún daño) a 100%. El indicador de daño solo estará "activo" al jugar en modo Trayectoria o Torneo, o durante los desafíos de control de daños. En otros modos aparecerá siempre a cero.

El nivel definitivo de daños al final de cada carrera o desafío en el modo Trayectoria o Torneo se transfiere a lo largo de todo el modo. Si un vehículo termina una carrera con un 50% de daño, ese será el daño mostrado en la pantalla de reparación del garaje y el daño con el que empezará la siguiente carrera si no se repara.

El daño es exclusivo entre los dos modos, por lo que los daños sufridos en un modo no afectan al otro.

**CONSEJO:** comprueba el indicador de daño (la "rueda interior" del velocímetro) para ver cuánto daño tiene tu vehículo durante la competición.

## Reparaciones

Cuando esté en la pantalla de **Garaje**, el jugador podrá gastar dinero en reparar los daños del vehículo por porcentajes. Esto permite a los jugadores que andan cortos de dinero reparar al menos algo del daño causado durante la competición.

**CONSEJO:** si te quedas sin dinero, aún podrás arreglar tus vehículos encontrando "kits de reparación" durante las competiciones.

# EL MODO TORNEO

Los torneos funcionan como una versión abreviada del modo Trayectoria y se aplica mucho de lo anterior. Sin embargo, las pruebas en el modo Torneo solo incluyen carreras, no hay competiciones del tipo desafío.

Los torneos van aumentando de dificultad a medida que avanzas por ellos.

# DIFICULTAD DE JUEGO

Los ajustes de dificultad solo se aplican al modo Arcade.

Elige la dificultad en la pantalla Arcade: Seleccionar Carrera.

Los niveles de dificultad afectan a diferentes elementos del juego como los siguientes:

- Niveles de habilidad de los rivales y de los vehículos que conducen.
- Tiempos de vuelta especificados en el desafío contrarreloj. Cada vehículo tiene un tiempo de vuelta específico para cada pista y nivel de dificultad.
- Límites de tiempo (para los desafíos por tiempo).
- Para ganar los desafíos necesitarás recoger más elementos.

# MULTIJUGADOR

Juega contra un rival en el modo pantalla partida para dos jugadores.

## CONFIGURACIÓN DE CARRERA:

**TIPO DE CARRERA:** elige tu tipo de carrera favorito entre Carrera, Expedición y Control de Daños.

**COCHE:** selecciona el coche con el que quieres competir.

**UBICACIÓN:** selecciona la zona en la que quieres competir. Cuando selecciones una ubicación, se te pedirá que elijas una PISTA en esa ubicación.

# CREDITS

## RAZORWORKS

### PRODUCTION
Steve Hart
Kevin Bezant
Lisa Hill

### ART
Chris Payton
James Morris
Marco Segers
Damien Murphy
Simon Richards
Abelardo Polonio
Martin Kirkley

### DESIGN
Luigi Fusco
Steve Kirby

### PROGRAMMING
Jeff Sheard
Matt Lewis
Callum Hope
Dan Clarke
Kaz Wanelik
Jason Turner
Nicola Salmoria
David Hunt
Neal Tringham

### INTERNAL QA
Stuart Bayliss
David Wallen

### ADDITIONAL ART & PROGRAMMING
Infusion Games Ltd

### VEHICLE MODELS
V Being
Angelo Bod
Shafeq Rahman
Kunal Jain
Tarun Khanna
Ricky Kapur
Steve Oldacre

ThinkPlay.TV
Bob Plested
Aled Lloyd

### SOUND & MUSIC
Pitstop Productions
John Sanderson
Nadeem Daya

### LOCALIZATION
MSM

## EMPIRE INTERACTIVE

### HEAD OF DEVELOPMENT
Steve Metcalf

### PRODUCER
Benedict Wilkins

### ASSISTANT PRODUCER
Simon Davis

### QA MANAGER
Dave Cleaveley

### QA LEAD
James Davis

### QA TEAM
Kyle Brewer
Nithiyan Thiruudaian
Oliver Pareja
Paul Lopez
Peter Leung
Phil Octave
Paul Jackson
Simon Collins

### TECHNICAL SERVICES
Haydon Farrar

### GENERAL MANAGER
James Spice

### MARKETING
Sean Walsh

### OPERATIONS MANAGER
Tony Bond

### STUDIO & LOCALISATIONS MANAGER
Andrew Philp

### ARTWORK
Andrew Philp, Rob Cubbon, Nicole Smith

## SPECIAL THANKS TO
The Ford Motor Company
Land Rover
The Beanstalk Group

Mark Bentley
Patrick Mulligan
Lindsay Weaver
David Brisbourne
Roger Crathorne
Anthony Bradbury
Peter Keeling
Laura McNicholas

Rick Nath
Simon Davies
Tadasu Hasegawa

## *DESCARGO DE RESPONSABILIDAD*

*Al instalar, copiar o utilizar de alguna manera este producto de software, usted se compromete a aceptar los siguientes términos:*

## *GARANZIA LIMITATA*

*Empire Interactive garantiza que el software funcionará sustancialmente conforme al material escrito adjunto durante un período de noventa (90) días a partir de la fecha de adquisición. Cualquier garantía implícita sobre el software está limitada a noventa (90) días, a menos que el efecto de la presente cláusula haya sido excluido específicamente por la legislación aplicable en vigor.*

## *RECURSOS DEL CLIENTE*

*La única responsabilidad de Empire Interactive y el único recurso posible del cliente se limitará exclusivamente, a elección de Empire Interactive, bien a (a) la devolución del importe abonado, o bien a (b) la sustitución del software o hardware que no cumpla con la presente Garantía Limitada y sea devuelto al lugar de compra con una copia del comprobante de compra. La presente Garantía Limitada no tendrá validez si el defecto del software es resultado de un accidente, mal trato o mal uso del mismo. Cualquier software de sustitución tendrá una garantía por el tiempo restante de la garantía original o por treinta (30) días, el intervalo de tiempo más largo.*

## *EXCLUSIÓN DE OTRAS GARANTÍAS*

*En la medida que permita la legislación aplicable vigente, Empire Interactive y sus proveedores declinan toda representación, garantía, condiciones u otros términos, ya sean expresos o implícitos, entre otras, las garantías implícitas y/o de comerciabilidad e idoneidad para un propósito concreto, respecto al software y el material escrito adjunto.*

## *LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS DERIVADOS*

*En la medida que permita la legislación aplicable vigente, Empire Interactive o sus proveedores no serán responsables bajo ningún concepto de ningún daño (incluyendo, sin limitación, daños personales directos o indirectos, pérdida de beneficios, interrupción del trabajo, pérdida de información comercial o cualquier otra pérdida comercial) que resulte del uso o mal funcionamiento de este producto, incluso en el caso de que se hubiera informado a Empire Interactive acerca de la posibilidad de dichos daños. En todo caso, la entera responsabilidad de Empire Interactive y de sus proveedores bajo cualquiera de las disposiciones del presente contrato se limitará a la cantidad que el cliente pagó por la adquisición del software, a menos que el efecto de la presente cláusula haya sido excluido específicamente por la legislación aplicable en vigor, el software está limitado a noventa (90) días, a menos que el efecto de la presente cláusula haya sido excluido específicamente por la legislación aplicable en vigor.*

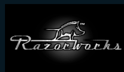
*El presente Contrato de Licencia de Software se rige por la legislación vigente en Inglaterra.*

## ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

**Lea esta advertencia antes de utilizar este producto.**

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando ven luces parpadeantes. Tales personas podrían sufrir un ataque al mirar fijamente ciertas imágenes en televisión o determinados videojuegos. Esto puede suceder incluso entre individuos sin ningún tipo de antecedentes médicos o que nunca hayan sufrido un ataque de epilepsia. Si usted o sus hijos experimentaran al jugar algunos de los síntomas siguientes: vértigos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, pérdida de la orientación, movimientos involuntarios o convulsiones, dejen inmediatamente de jugar y consulten a su médico






**www.icewaterdesert.com**

EI-2253

Off Road © 2008 Empire Interactive Europe Ltd. Empire y el logo "" y Xplosiv son marcas comerciales o marcas registradas de Empire Interactive Europe Ltd. en el Reino Unido, Europa, EEUU y/u otros países. El óvalo de Ford y las placas de los coches son marcas comerciales registradas cedidas por Ford Motor Company. Land Rover, Range Rover y el logo Land Rover son marcas comerciales cedidas por Land Rover © Land Rover 2008. Todos los derechos reservados. Todas las demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. Publicado por Empire Interactive Europe Limited. Desarrollado por Razorworks.

5017783026580
SPANISH